

⚠️ ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

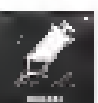
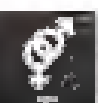
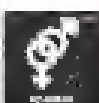
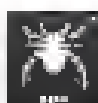
Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

Conectarse a Xbox LIVE	2
Prólogo	3
Controles	4
Menú título	5
Pantalla del juego	6
Red	7
Credenciales	8
Garantía y servicio de información	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.


Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

PRÓLOGO



Una gran guerra causó estragos y devastó la humanidad. Ciudades abandonadas, catástrofes medioambientales, un mundo demasiado contaminado para recuperarse por sí mismo... Han pasado 300 años desde que empezó la Edad Perdida. Lo que quedaba de la humanidad se unió en colonias esparcidas por los eriales con la intención de recuperar una sombra de la vida de antaño.

Una torre se alzó en una ciudad que llevaba tiempo abandonada. Nadie sabía quién había construido la torre, ni siquiera cuándo se construyó; hasta se decía que había aparecido por sí sola. Sin embargo, quienes miraban ese misterioso pilar de luz desde la distancia, sentían pavor ante la impenetrable fortaleza.

Su temor se vio justificado cuando la torre se convirtió en una terrible amenaza. La diablósia, una vil sustancia oscura, salió de la misteriosa torre y contaminó las colonias cercanas, convirtiendo a sus habitantes en infectados, unos brutales seres sin alma. Una vez mutados, los infectados cazaban y mataban a cualquier humano que encontraban.

La gente de las colonias alistó a voluntarios y creó una milicia para detener a la diablósia.

Uno de los últimos escuadrones en desplegarse se cruza con un hombre que lleva un arma oscura y retorcida, con un aura que recuerda a la muerte. Este hombre se une al escuadrón cuando parte para destruir la torre...

CONTROLES

Mando Xbox 360



APUNTAR Y DISPARAR

Apuntar tiro: **LT** + **RT**

Pulsa **LT** para apuntar con el arma que tienes. La pantalla de juego hará un primer plano que te permitirá disparar con mayor precisión. Sin embargo, no puedes correr mientras estés apuntando.

CUBRIRSE

Cubrirse: **A**

Pulsa **A** para ocultarte tras una gran variedad de objetos de tu entorno y protegerte del fuego enemigo. Pero si sólo te dedicas a esconderte y a esquivar balas en el campo de batalla, no durarás mucho. Cúbrete para controlar los movimientos de tus enemigos.

COMBOS

Cuando Filena esté cerca, puedes hacer dos tipos de ataques especiales.

Lanzamiento combo: **LT**

Cuando el indicador de la esquina inferior derecha de la pantalla brille en color azul, si tienes a Filena cerca podrás lanzarla para que pata a un enemigo o deje inconscientes a todos los enemigos de la zona.

Ataque combinado: **B** o **Y** después de un ataque melé.

Puedes continuar un ataque melé (**B** o **Y**) con más golpes si el indicador de la esquina inferior derecha brilla en color púrpura. Pulsa **B** o **Y** en ese momento para que Syd o Filena cooperen en una serie de potentes ataques.

MENÚ PRINCIPAL

PANTALLA DEL TÍTULO

Al iniciar el juego aparecerá la pantalla del título.

Pulsa el botón START (Inicio) para ver el menú principal. Usa el stick izquierdo o el mando de dirección para seleccionar una opción en el menú, y a continuación pulsa  para confirmar tu selección.

HISTORIA

Termina el modo historia de un jugador.

NUEVA PARTIDA	Iniciar una nueva partida desde el principio. Usa este modo la primera vez que juegues a este juego.
CONTINUAR	Empezar a jugar desde el último punto de control.
SELECCIONAR ESCENA	Empezar la partida en cualquier escena que ya hayas terminado.

RED

Entrena-te a otros jugadores en línea. (Ve a la pág. 7)

Pueden jugar hasta 5 personas en línea a la vez.

OPCIONES

Permite modificar varias configuraciones del juego.

MÚSICA, EFECTOS DE SONIDO, DIÁLOGO	Ajustar el volumen de cada elemento.
VELOCIDAD DE LA CÁMARA	Ajustar velocidad de giro de la cámara.
VELOCIDAD DE ENFOQUE	Ajustar velocidad de giro del cursor.
INVERTIR VERTICAL INVERTIR HORIZONTAL	Invertir los controles verticales o horizontales de la cámara.
SUBTÍTULOS	Activar o desactivar los subtítulos.
VIBRACIÓN	Activar o desactivar la vibración del mando.
PISTAS	Activar o desactivar las pistas del juego.
BRILLO	Ajustar el brillo de la pantalla.
CONTROLES	Cambiar las funciones que controlan los botones.

DOLBY® SOUND SETUP

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Digital 5.1. Conecta su Microsoft® Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital que utilice un cable óptico digital. Conecta el cable óptico digital al conector del Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, o Cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360, o Cable audio/vídeo S-Video Xbox 360. Si tu Xbox 360 tiene salida HDMI, puedes utilizar un cable HDMI.

Desde la pestaña "System" de la Interfaz Xbox 360, seleccione "Configuración consola" y luego seleccione "Audio", luego "Salida digital" y finalmente "Dolby Digital 5.1" para experimentar la emoción del sonido envolvente.

PANTALLA DEL JUEGO



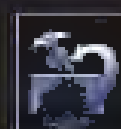
1. Arma y munición	El arma que tienes equipada y la munición que te queda.
2. Cursor	El cursor que aparece cuando apuntas. El color cambia a rojo cuando está encima de un enemigo. (Pulsa RT para apuntar y ver el cursor).
3. Barra Filena	Muestra el estado de tu compañero Filena e información sobre los combos.
4. Selección de arma	Muestra qué armas puedes seleccionar y cuánto munición tienen (se ven cuando cambias de arma).
5. Flecha de daño	Muestra el daño que el jugador ha sufrido y de qué dirección proviene.
6. Pista	Muestra pistas sobre el progreso del juego. Puedes activarlas o desactivarlas en el menú opciones. (Ve a la pág. 5).
7. Acción especial	Este ícono muestra qué puedes hacer una acción especial, como por ejemplo recoger armas.



TORRETAS



RECOGER
ARMAS



SALTAR POR
ENGIMA



SALTOS A
OTRO TERRENO

RED

FUNCIONAMIENTO BÁSICO

- 1. Crear una sala**
El jugador anfitrión crea una sala.
- 2. Unirse a la sala**
Los jugadores clientes se registran para unirse a la sala.
En cada partida pueden jugar hasta 8 personas contando al anfitrión.
- 3. Sala de juego**
Permite consultar los datos del otro jugador.
El jugador anfitrión selecciona el mapa.
- 4. Selección de subarma y personaje => Empezar partida**
La partida empieza cuando el último jugador haya elegido un personaje y una subarma.

MENÚ PRINCIPAL

PARTIDA RÁPIDA	Seleccionar y unirse a una partida de forma automática.
CREAR PARTIDA	Convertirse en anfitrión y crear una sala nueva.
PARTIDA PERSONALIZADA	Buscar y unirse a una sala creada por otro jugador.
RANGO	Ver el resultado de las partidas clasificadas.

MODOS DEL JUEGO

Están disponibles los siguientes modos de juego multijugador.

PARTIDAS IGUALADAS: Derrota a tus enemigos para obtener puntos de clasificación.

Ejecutador	Todos los jugadores son tus enemigos.
Dead or Alive	Los jugadores se dividen en dos equipos y se enfrentan. El equipo ganador consigue más puntos.

PARTIDAS NO IGUALADAS: no se consiguen puntos durante la partida.

Guardán	Protege al líder del equipo mientras intentas eliminar al líder del equipo contrario. El líder (personaje femenino) es seleccionado de manera aleatoria entre los participantes.
Casa controlado	El jugador anfitrión empieza con su propia partida configurando sus propias normas tales como límite de tiempo, resucitación y fuego amigo.

CRÉDITOS

Productor
YASUO EGAWA

Responsable concepto del juego
MASAHIRO SUMIDA

Responsable de producción
MANABU NAGASAKI

Director artístico
KASUHI IWAMI

Responsables de ingeniería
YOSUKE USUI
YUTAKA FUKAYA

Responsables concepto
del juego
TSUYOSHI IUCHI
TOSHIAKI KUBOTA

Responsable diseño personajes
HIROYUKI YAZAKI

Responsable diseño escenarios
KAZUHIRO SHOJI

Responsable efectos artísticos
USAMU YAZU

Responsable audio
SHINJI KAWASAKI

Responsable sistemas
FUMIHIRO KEGAMI

Productor localizaciones
PETER GARZA

Programadores
AKIYOSHI OKADA
KATSUYUKI OKADA
YUICHIRO WATANABE
YUTARO TAKAHASHI
TAKAYUKI SHIGEMATSU
YOTA AIZAWA
HARUHISA ITO
SATOSHI KAWASAKI

TAKAHIRO ONUKI
YOSHITAKA NAKAYAMA
KENZO SADAHIRO
KENICHI ASAMI
TAIHEI OBARA
TAKAYUKI TERADA
HIROYUKI SEKI

Programador video online
SATOCHI FUKUNO
YUSUO HIRAHARA
DAICHI ARAI

Autor idea original
MASAYUKI NAGAMINE

IA y diseño de combates
TAKASHI MASUYA
YASUYUKI ONO

Guionistas
TAKESHI SUZUKI
RYOJI TANAKA

Programadores del sistema
TAKEHIRO IMAI
HIROATSU KASHIMAZAKI
SHINOBU SATO

Diseño personajes
YASUKO INUBUSE
YASUAKI SUZUKI
TOMOKO KATO
HIROMITSUKAZAKI

Diseño escenarios
CHIHIRO GOTAKA
KAORI KOBAYASHI
KENICHI YOSHIZAWA
HIDEKI SATO
SACHIKO NARITA
HIROYUKI KATO

Técnico de animación
YUSAKU KAMEKAWA

Animaciones juego
KATSUYUKI SHIMIZU
MASARU UEDA

HIDEKI YAMAGISHI
FUTOSHI KAJITA
YOSHIKATSU YOSHIZAWA

Diseño de efectos
NAOKI YAMAMOTO
YOHEI FUJII
YOSHITSUGU OKADA

UI y concepto de arte
KAZUHIRO HISUCHI
CHITARA SUZUKI
TAKA NAKAJIMA
HIDEKI KIKUCHI

Diseñador de niveles
YASUHIRO TAJIMA
REI IJIMA
TAKASHI NAKAYA
TOMOAKI KIHARA
TOMOKO FURUKAWA

Composición música
HIROAKI TAKAHASHI
RICHIRO KAWABARA

Efectos de sonido
ATSUO SAITO
SHINJI KAWASAKI

Responsable cinemática
TAKEMIKO KANAOKA

Asistente técnica
HIROAKI KODA
JUN TAKANO
TAKAO MATSUBARA
KOSUKE SAKANE

Responsables de pruebas
YUTAKA KOGA
KOUICHI YAMAGUCHI
MANABU KIGUCHI

Soporte proyecto
YASUAKI TAKAHASHI
MASAYUKI TERAO

Diseñador del Mundo
TOM LEE

ACTORES DE QUANTUM THEORY

Voces

SYD	KEITH FERRAZZON
FLENA, RX, CONCELLA	MEGAN HOLLINGSHEAD
TAMARA, TEAM, SEMILLA	STEVE BLUM
FRANZ, XEX	KATH LAMMELAKA
LAINIE, TELE	LAURA BAILEY
SHIRO, ZOLF	TROY BAKER
JIM, SEMILLA	PATRICK SEITZ
DIONE, SEMILLA	LARI MARILLA

Actores de captura movimiento
YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KINBARA (NED AGENCY CO., LTD.)
HIDENORI TAKEI (NED AGENCY CO., LTD.)
FUSAYO FUJITA (NED AGENCY CO., LTD.)
MAKIITOSU JERSEY

ASISTENTE PRODUCCIÓN
CONCEPTO ARTE-FONDOS DE
DECORADOS

Productor
AI ITO (NED ENTERTAINMENT)

Dirección artística-fondos de decorados
Shirogumi Inc. (películas y trailers)

Diseño concepto-fondos de decorados
YUICHIRO HAYASHI

Colorido-fondos de decorados
KAZUHIRO TANEDA

PELÍCULAS Y TRAILERS
PROMOCIONALES
SHIROGUMI INC.

Productores cinemáticos
KINOSHITA GOTO
MASAYO OHNO

Director efectos-cinemáticos
MANABU KOME

KYOSHI OKUHAMA (tutor
kambinata)
TAKANORI TSUJIMOTO

AMBIENTACIÓN
DIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

EFFECTOS PELÍCULA
POLYGON MAGIC, INC.

CAPTURA MOVIMIENTO
DYNAMO PICTURES, INC.

VOCES INGLÉSAS GRABADAS EN
CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

PRUEBAS JUEGO
DIGITAL HEARTS CO., LTD.

ESTUDIO MONTAJE
TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA
DAISUKE MIZUMOTO

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

ERIKO USUI
TAKUYA NEGISHI
MICHISA MATSUZAKI
ERIKO USUI
SANDI KAGOSHIMA

KAZUHIRO OGAWA
YOSHIO OH
MIE TAKAHASHI
HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI
HIDEYASU MATSUO
RIHO TSURUMAKI
TETSUNA NITTA
HIROSHI MURAI
MAYU MIYANO
CHIKA DAMON

KENKO SUGIMOTO
KEIJIRO INOUE

PIERRE GUJARRO
MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA
TAKELAS FARMAGUCHI
TORU HIRANO
JIM LEMMA

PERSARAL, IN TORU INO

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION
TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUCTOR
TORU AKUTSU

PRODUCTOR EJECUTIVO
KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Todos los derechos
reservados.